Terry Pratchett´s DISCWORLD™

neon edition

Dies ist die Scheibenwelt.
Hinein damit ins Laufwerk - dann kann das Abenteuer beginnen...

Zauberer und Drachen erwarten Sie, Helden und Spezialisten für häusliche Hygiene. Es mangelt nicht an Gefahren, aber es gibt auch Sahne und Pudding. Die Scheibenwelt besteht zum großen Teil aus Substanz gewordene Phantasie, aber sie zeichnet sich auch durch eine geringe Realitätsschwelle aus. Was bedeutet:
Von der Realität sickert immer wieder etwas durch. Doch jene Dinge werden von der Scheibenwelt verändert.

Sicher begegnen Sie Dingen, die Ihnen vertraut erscheinen.

Auf der Scheibenwelt gibt es Fotografie (kleine Kobolde malen die Bilder) und Filme (kleine Kobolde malen sehr schnell). Darüber hinaus arbeitet man dort gerade an der zweiten Computergeneration - die alten Steinkreise werden den gestiegenen Ansprüchen nicht mehr gerecht.

Da es sich jedoch vor allem um eine Fantasy-Welt handelt, dürfen ihr gewisse Aspekte nicht fehlen.
Dazu gehört unter anderem die Tendenz zu Problemen mit Drachen.

Unglücklicherweise ist Ankh-Morpork, größte Stadt auf der Scheibenwelt, von einem Drachen heimgesucht worden. Einige Leute mögen deshalb auf eine Verbesserung der urbanen Verhältnisse hoffen, doch im großen und ganzen läuft es auf folgendes hinaus: Ankh-Morpork braucht einen Helden. Aber die Metropole bekommt nur den Zauberer Rincewind, dessen einziges Talent darin besteht, noch nicht tot zu sein. Begleitet wird er von Truhe, einem Gepäckstück, das ziemlich ungemütlich werden kann. Mit einem solchen Gefährten sind seinen möglichen Fehlschlägen keine Grenzen gesetzt...

Oh, habe ich "seinen" gesagt? Ich habe natürlich Sie gemeint.
Hüten Sie sich vor jemandem, DER SO SPRICHT und eine Sense bei sich führt. Und denken Sie daran:
Manchmal halten Wortspiele große Überraschungen bereit...

Viel Spaß!

Terry Pratchett

EINFÜHRUNG

Willkommen auf der Scheibenwelt, einer sehr sonderbaren und phantastischen Welt. Hier lauert der Tod nicht unbedingt hinter jeder Ecke, aber er hat Ihre Adresse und könnte Sie vielleicht besuchen, um einen mit Ihnen zu kippen oder auf der Veranda im Schaukelstuhl zu sitzen.

Dieses Spiel basiert auf Terry Pratchetts lustigen Scheibenweltromanen. Es verwendet bekannte Personen und Orte, um daraus ein ganz neues Abenteuer zu schaffen. Sie schlüpfen in die Rolle von Rincewind, einem nicht besonders erfolgreichen Zauberer aus der "Unsichtbaren Universität" in der Stadt Ankh-Morpork. Rincewind hat es geschafft, bei allen Prüfungen in Magie durchzufallen. Seine wichtigste Qualifikation besteht in der Fähigkeit, die Apokalypse zu verschlafen. Hinzu kommt ein ausgeprägter Überlebensinstinkt - er entstand im Lauf der Jahre durch überstürzte Flucht bei der geringsten Gefahr.

Rincewind bleibt bei seinen Reisen nicht allein. Truhe* leistet ihm Gesellschaft - die ideale Begleitung während eines Abenteuers, bei dem diverse Gegenstände mitgenommen und verstaut werden müssen. Sie kann ihrem Eigentümer selbst durch die Pforte des Todes folgen und beliebig viele Objekte aufnehmen. Allerdings: Wenn man sie später wieder hervorholt, riechen die Objekte nach Lavendel...

*** Truhe ähnelt einem Koffer - allerdings hat sie keine kleinen Räder, sondern Dutzende von rosaroten Füßen. Sie stellt einen praktischen Behälter dar, in dem man Dinge verstauen kann; darüber hinaus ist sie imstande, nötigenfalls in die Rolle eines erbarmungslosen Mörders zu schlüpfen.**

Ein Mann und seine Truhe gegen den Rest der Welt. Zugegeben: Die Welt ist pizzaförmig und ruht auf den Rücken von vier Elefanten, die wiederum auf dem von Meteoriten zerkratzten Panzer einer gewaltigen, durchs All gleitenden Schildkröte stehen. Zugegeben: Der "eine Mann" trägt einen großen, spitzen Hut und einen Bart, der wie das Frühstück von vorgestern riecht. Aber dieses Konzept hat trotzdem was Ehrenhaftes, finden Sie nicht?

DIE SCHEIBENWELT

Die Scheibenwelt ist flach - wie eine geologische Pizza, doch ohne die Anschovis. Sie bietet viel Erstaunlicheres als jene Universen, die von weniger ideenreichen und mehr praktisch denkenden Schöpfern konstruiert wurden. Sie existiert direkt am Rand der Realität, und von der anderen Seite her kann jederzeit etwas herüberwechseln. Was ihre Existenz erlaubt? Nun, entweder weist die Kurve der Wahrscheinlichkeit irgendwo einen Schnörkel auf oder die Götter wissen einen guten Witz ebenso zu schätzen wie alle andere Leute. Vielleicht sogar noch mehr.

Vier große Elefanten tragen die Scheibenwelt: Berilia, Tubil, Groß-T'Phon und Jerakeen. Die Elefanten wiederum stehen auf dem Panzer der Sternenschildkröte Groß-A'Tuin. Unermüdlich schwimmt sie durch den endlosen Ozean des Alls, kümmert sich dabei um ihre eigenen Angelegenheiten und schenkt jenen sonderbaren Dingen, die sich auf ihr abspielen, nicht die geringste Beachtung.
Gefrorenes Methan liegt als Schnee auf dem Panzer, in dem Meteoriten Krater hinterlassen haben. In den Augen von Groß-A'Tuin glänzt die Ewigkeit. Sein Gehirn (oder ihr Gehirn; bisher ist es noch niemandem gelungen, das Geschlecht festzustellen) hat die Größe eines Kontinents, und die Gedanken darin bewegen sich mit der Geschwindigkeit von Gletschern. All das scheint auf ein recht langweiliges Leben hinzudeuten, aber dieser Ansicht würde sich Groß-A'Tuin vermutlich nicht anschließen - vorausgesetzt, jemand fände eine Möglichkeit, sie/ihn nach ihrer/seiner Meinung zu fragen. Immerhin: Allein A'Tuin weiß, wohin er/sie unterwegs ist.*

Von größerem Interesse für die Bewohner der Scheibenwelt dürfte ihre Heimat sein, jene planetengroße Scheibe, die von Groß-A'Tuin durchs All getragen wird. Eine kleine Sonne umkreist sie, und an ihrem Rand bildete das Wasser aus überlaufenden Meeren glitzernde Kaskaden. Auf dieser sonderbarsten aller Welten gibt es Götter, Menschen, Tiere, Insekten und Wesen, die man heutzutage nur sieht, nachdem man einen Viertelliter schlechten Whisky getrunken hat. Die Scheibenwelt hält sich nicht in dem Sinne an die kosmischen Gesetze, sondern fügt ihnen einige zusätzliche Paragraphen hinzu - in der vagen Hoffnung, daß der Große Schiedsrichter den Nachtrag nicht bemerkt.

*** Einige Gelehrte sind davon überzeugt, daß Groß-A'tuin nur eine von vielen Sternenschildkröten ist, die alle einem ganz bestimmten Ort entgegenstreben, um sich dort zu paaren. Bei dieser Gelegenheit soll ein neues Universum entstehen - diese Theorie ist auch unter der Bezeichnung „Big Bang" bzw. „Urknall" bekannt. Die entsprechenden Forscher denken mit großer Besorgnis an das Geschlecht von Groß-A'Tuin: Sie möchten wissen, wer sich oben befindet, wenn der Big Bang passiert.**

ALLGEMEINE GEOGRAPHIE

Die runde Scheibenwelt wird, wie bereits erwähnt, von einer kleinen Sonne umkreist. Die Ränder sind ihr näher, was dazu führt, daß es dort wärmer ist als im kalten Zentrum, dem sogenannten Mittland. Jahreszeiten gehen auf die langsame Rotation der Scheibenwelt zurück. Die Sonne weiß, welchen Ort sie nachts aufsucht, aber bisher hat sie ihr Geheimnis mit niemandem geteilt.

Am Rand der Scheibenwelt fließt das Wasser der Meere über die Kante und bildet große Wasserfälle. Wer hier zu weit segelt, kehrt nicht - wie anderenorts - an den Ausgangspunkt seiner Reise zurück, sondern findet sich plötzlich im Weltraum wieder, in der Gesellschaft von Baumstümpfen und anderem Treibgut.
Irgendwo in der Nähe der mittleren Regionen befindet sich die Stadt Ankh-Morpork - manche Leute haben sie mit einem eiternden Furunkel verglichen. In jener Metropole beginnt unser Abenteuer.

MAGIE

Entweder wegen oder trotz ihrer Natur wimmelt es auf der Scheibenwelt von Magie.

Sie steht in unmittelbarem Zusammenhang mit der achten Farbe des Spektrums: Oktarin*. Die Augen von Zauberern enthalten nicht nur Zäpfchen und Stäbchen, sondern auch Oktagone, mit denen sie jene Farbe sehen können - sie begleitet alle magischen Phänomene. Acht ist die mächtigste Zahl auf der Scheibenwelt. Sie kann alle Arten von Magie neutralisieren oder verändern, und das Oktagramm verwendet man als Schutz bei besonders riskanten Beschwörungen. Zauberer hüten sich davor, die Zahl direkt zu nennen; sie sprechen in diesem Zusammenhang von der "Zahl zwischen sieben und neun".

*** Alle anderen Farben im normalen vierdimensionalen Raum-Zeit-Kontinuum sind nur blasse Schatten davon. Man stelle sich in diesem Zusammenhang eine fluoreszierende Mischung aus grünen, gelben und purpurnen Tönen vor. Für gewöhnlich bringt man Oktarin nicht mit Lack und dergleichen in Verbindung. Der Grund: Diese spezielle Farbe neigt dazu, im Sonnenlicht zu verblassen oder - in extremen Fällen - einfach wegzugehen.**

In magischen Feldern bewegt sich das Licht nur langsam. Deshalb dehnt sich das Morgengrauen auf der Scheibenwelt nur zögernd aus, gleitet wie in Zeitlupe über die Landschaft, füllt träge Täler und Schluchten. So etwas mag gewöhnungsbedürftig sein, aber es hat auch Vorteile. An manchen Orten verharrt das Licht aufgrund seines Trägheitsmoments länger als an anderen, zum Beispiel im Bereich der "Unsichtbaren Universität" in Ankh-Morpork. Dadurch bekommen die Studenten Gelegenheit, bei ihren thaumaturgischen Studien abends das nachzuholen, was sie tagsüber versäumt haben.

Die Menschen auf der Scheibenwelt ähneln ihren Artgenossen in anderen Teilen des Multiversums: Sie zeichnen sich durch die einzigartige Fähigkeit aus, Alltägliches selbst im Besonderen zu erkennen - obwohl Magie praktisch ständig für Überraschungen und Herausforderungen sorgen kann. Wo sonst gibt es Bauern, die sich auf den Anbau reannueller Pflanzen* spezialisiert haben?

*** Reannuelle Pflanzen gedeihen nur in starken magischen Feldern und wachsen rückwärts in der Zeit: Man sät jetzt und erntet im vergangenen Jahr. Von reannuellem Wein bekommt man einen Kater, bevor man getrunken hat. Meistens ist ein derartiger Katzenjammer ziemlich schlimm, und zwar aus folgendem Grund: Angesichts der Auswirkungen des Alkohols, den die Leute noch gar nicht intus haben, fühlen Sie sich so schlecht, daß sie mehr als sonst trinken, um darüber hinwegzukommen. Daher der Ausspruch „den Kater in Alkohol ersäufen".**

GÖTTER

Die Scheibenwelt hat auf die gleiche Weise Götter wie andere Welten Bakterien - es gibt Milliarden von ihnen. In den meisten Fällen handelt es sich nur um kleine Ansammlungen aus reinem Ego und vagem Verlangen.

Die überwiegende Mehrheit dieser Entitäten wird nie verehrt. Sie sind die "geringen Götter" - die Geister einsamer Bäume; Orte vielleicht, an denen sich zwei Ameisenwege treffen, und fast immer bleiben sie es auch. Weil es ihnen an Glauben mangelt. Doch einige wenige Exemplare sind für größere Dinge bestimmt.

Der Wohnort jener mächtigen Götter heißt Würdentracht und befindet sich auf CORI CELESTI in der Scheibenweltmitte*. Diese Götter spielen kein Schach - dazu fehlt ihnen die Phantasie. Ihnen sind gemeine Spiele lieber, zum Beispiel: "Vergiß die Transzendenz und sieh dich gleich im Jenseits um." Um die Religion auf der Scheibenwelt besser zu verstehen, sollte man an dies denken: Unter Spaß verstehen die Götter Schlangen und Leitern mit eingefetteten Sprossen.

* Dies mag der offizielle Wohnsitz sein, aber viele Götter halten sich davon fern. Die Leute richten Ihre Gebete (und auch Flüche) zur Mitte, weil sie wissen, daß dort die Götter zu Hause sind. Woraus folgt: Ein göttlicher Aufenthalt in Würdentracht bedeutet, daß man die ganze Post beantworten muß. Die meisten Götter ziehen es statt dessen vor, Ungläubige zu bestrafen oder sich in Stiere zu verwandeln, um irgendwelche Jungfrauen zu verführen.

ANKH-MORPORK

Ankh-Morpork ist älteste Stadt auf der Scheibenwelt und bei ihren Bürgern/Insassen als "Große Wahoonie" bekannt. Eigentlich besteht die Metropole aus zwei Städten: aus dem stolzen Ankh, drehwärts vom Fluß, und dem abscheulichen Morpork auf der entgegengesetzten Seite. Übrigens: Die Abscheulichkeit ist sehr demokratischer Natur und ziemlich gleichmäßig verteilt.

Die Zwillingsstadt wurde nicht in dem Sinne geboren, sondern eher geteilt, so wie die meisten anderen Bakterien. Wie schmuddeliges Treibgut, dem man am besten nicht zu nahe kommt, ragt sie im Uferschlamm zu beiden Seiten des Flusses auf und offenbart das gleiche ungestüme Wachstum wie ein Krebsgeschwür. Ankh-Morpork steckt ebensosehr voller Leben wie ein alter Käse an einem warmen Sommertag. Die Metropole ist so laut wie ein Fluch in der Kirche, glänzt wie ein Ölfleck, entfaltet die gleiche Farbenpracht wie eine Quetschung und offenbart jene Art von hektischer Aktivität, die man an und in einem toten Hund auf einem Termitenhaufen beobachten kann.

Es gibt zwei Legenden in Hinsicht auf den Ursprung von Ankh-Morpork.

Die erste berichtet von zwei Waisenbrüdern, die von einem Nilpferd gefunden und großgezogen wurden. Als sie später die Stadt erbauten, bedankten sie sich mit acht heraldischen Nilpferden, die an der Messingbrücke stehen und in Richtung Meer blicken. Es heißt, wenn der Stadt jemals Gefahr drohen sollte, so ergreifen sie die Flucht.

Die zweite Legende wird von den Bürgern der Stadt weniger häufig erzählt. In grauer Vorzeit überlebten mehrere Weisen eine von den Göttern geschickte Überschwemmung, indem sie ein großes Schiff bauten und jeweils ein Paar von jeder damals auf der Scheibenwelt existierenden Spezies aufnahmen. Im Verlauf einiger Wochen sammelte sich soviel Dung an, daß dem Schiff der Untergang drohte. Daraufhin entschied man, ihn über Bord zu kippen. Den dadurch entstehenden Haufen nannte man Ankh-Morpork.

DER PATRIZIER

Ankh-Morpork leidet nicht unter der autokratischen und starren Herrschaft eines Königs, sondern erlaubt sich den Luxus, unter dem genialen Joch einer Patriarchendynastie zu ächzen.

Wenn man bedenkt, was in anderen, normaleren Welten nach oben schwimmt, so hatte Ankh-Morpork bei der Auswahl der Herrscher ungewöhnliches Glück. Die Regierungsmethode des gegenwärtigen Patriziers verwendet das Mittel des Schreckens auf eine eher zurückhaltende Art.

Der Patrizier vereint den riskanten Mut eines Löwenbändigers mit den brüderlichen Instinkten eines tollwütigen Vielfraßes. Irgendwie gelingt es ihm, die schlimmsten Exzesse der Bevölkerung unter Kontrolle zu halten. Er scheint überlebt zu haben, weil ihm alle Interessengruppen in der Stadt mit Argwohn und Abneigung begegnen - und weil er darauf achtet, nicht ganz so unpopulär zu sein wie die einzelnen Interessengruppen bei den anderen.

Es stimmt: Er hat das Straßentheater verboten und sorgt dafür, daß Pantomimen mit dem Kopf nach unten in Skorpiongruben aufgehängt werden, direkt vor einem Schild mit der Aufschrift: “Lern sprechen”. Aber das ist sicher nicht mehr als eine verzeihliche Sünde. Man könnte auch so etwas wie eine amüsante Charaktereigenschaft darin sehen.

GILDEN

In Ankh-Morpork gibt es Niederlassungen vieler alter und ehrenvoller Gilden. Für einen Zehnt sind Gilden durchaus bereit, sich bei einem Mitglied um alle Aspekte des Lebens zu kümmern, praktisch von der Wiege bis zum Grab (das gilt insbesondere für die Assassinengilde), und auch darüber hinaus (man denke nur an die Gilde der Priester, Pfaffen und okkulter Mittler).

Die älteste und reichste Gilde ist die der Bettler, die eleganteste die der Assassinen, die größte die der Diebe (obwohl es angeblich auch eine Rattengilde gibt).

Für viele Leute wäre es eine Überraschung zu erfahren, daß die kleinste Gilde von Treibe-mich-selbst-in-den-Ruin-Schnapper gegründet wurde und ein Mitglied hat - ihn selbst. Uralte Regeln (die T.M.S.I.D.R. Schnapper sofort nach ihrer Entdeckung änderte) erlaubten es dieser Organisation, zu einer Gilde mit vollem Status zu werden.

DIEBESGILDE



Zunächst hieß sie einfach nur "Diebesgilde", und dann wurde daraus "Gilde der Diebe, Taschendiebe, Einbrecher und artverwandter Berufe". Inzwischen heißt sie "Gilde der Diebe, Räuber und artverwandter Berufe", da das Stehlen von Taschen aus der Mode gekommen ist.

Die Gilde erhält eine jährliche Quote, die ein gesellschaftlich akzeptables Niveau von Diebstählen und Überfällen darstellt. Als Gegenleistung sorgt sie dafür, daß inoffizielle Kriminalität nicht nur unterdrückt, sondern auch ausgerottet, erdrosselt, niedergestochen, gevierteilt und in der ganzen Stadt verstreut wird.

Wir schlagen hier keineswegs vor, daß Rincewind Dinge nehmen soll, die ihm nicht gehören...

Den Dieben gelingt es weitaus besser als der Stadtwache, die Kriminalität in Ankh-Morpork zu kontrollieren. Die Wächter müssen härter arbeiten, wenn es weniger Verbrechen geben soll - doch die Gildenmitglieder brauchen sich nur weniger zu bemühen, um das gleiche Ergebnis zu erzielen.

BETTLERGILDE



Das ist die älteste Gilde in Ankh-Morpork. Und auch die reichste - immerhin kaufen die Bettler nie etwas, das sie erbetteln können. Es gibt verschiedene Kategorien von Bettlern, zum Beispiel: Zitterer, Sabberer, Geiferer, Stöhner, Passantenanschreier, Almosenerheischer, Leute-die-andere-Leute-Heduda-nennen, Leute-die-einen-Groschen-für-Brot-brauchen, Leute-die-fünf-Ankh-Morpork-Dollar-für-eine-gute-Mahlzeit-benötigen, Leute-mit-Schildern-auf-denen-geschrieben-steht: "Warum lügen? Ich möchte ein Bier", und der Verdrießliche Ron - nach Ansicht seiner Bettlerkollegen bildet er eine Kategorie ganz für sich allein, weil ihm niemand Gesellschaft leisten will.

Auf eins muß hier hingewiesen werden: Für die Einnahmen der Bettler ist entweder das (1) Betteln verantwortlich oder das (2) Nichtbetteln.
Punkt (1) erklärt sich von selbst. Um Punkt (2) zu erklären, muß auf die besondere Sozialökonomie in Ankh-Morpork hingewiesen werden.

Bei Hochzeiten und anderen feierlichen Anlässen möchte man nicht durch die Präsenz von Bettlern gestört werden, und deshalb schickt man der Gilde ein wenig Geld, gewissermaßen als eine Ausladung. Auf diese Weise kann man sicher sein, daß keine Männer mit interessanten offenen Wunden zugegen sind - ganz zu schweigen von jenen Spezialisten, die allein mit ihrem Körpergeruch Holz hacken können.
Mitglieder modernerer Abteilungen der Bettlergilde bieten sogar eine Abbuchung an. Mit anderen Worten: In regelmäßigen Abständen entnehmen sie der Tasche des Vertragspartners die vereinbarte Summe, ohne daß der Betreffende einen Finger rühren muß.

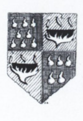
ASSASSINENGILDE



Es heißt, die Tore der Assassinengilde sind nie geschlossen, weil der Tod nie Feierabend macht. Der eigentliche Grund ist jedoch: Die Angeln sind schon vor Jahrhunderten durchgerostet.

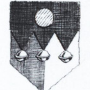
Die Assassinengilde bietet die beste Allgemeinbildung auf der ganzen Scheibenwelt. Jeder qualifizierte Assassine muß sich mit mehreren Berufen auskennen und mindestens ein Musikinstrument spielen können. Wer von einem Absolventen der Gildenschule inhumiert wird, kann wirklich in Frieden ruhen, denn er weiß: Er ist von jemandem ins Jenseits geschickt worden, der Stil und Kultur hat, vielleicht sogar den gleichen sozialen Rang bekleidet.

ALCHIMISTENGILDE



Das Gildenhaus der Alchimisten ist praktisch immer neu, denn es neigt dazu, in mehr oder weniger regelmäßigen Abständen in die Luft gesprengt zu werden. Diese kleine, oft verachtete Gilde kümmert sich um die Witwen und Waisen jener Alchimisten, die eine zu lockere Haltung gegenüber Zyankali entwickelten oder die Säfte interessanter Pilze destillierten, um sie anschließend zu trinken. Eigentlich gibt es nur wenige Witwen und Waisen: Frauen fällt es schwer, feste Beziehungen mit Männern einzugehen, die sich selbst als Brei an die Decke kleben.

NARRENGILDE



Die Gilde der Narren und Witzbolde (mit dem angeschlossenen Clown-Institut) gehört zu den jüngeren Organisationen im Gildenpark von Ankh-Morpork.

Wie die meisten anderen Gilden dient sie auch als: Hüter über die Qualitätsmaßstäbe des Handwerks, Bruderschaft und Schule. Allerdings: Im Gegensatz zu den anderen Gilden akzeptiert sie nur Schüler, die sich als absolut narrensicher erwiesen haben. Hier nimmt man Sahnetorte-ins-Gesicht-Angelegenheiten sehr ernst.

WÄCHTER



Jede Fantasy-Stadt braucht Wächter. Unglücklicherweise hat das strikte Reglement der Diebesgilde zur Folge, daß es für die Stadtwächter von Ankh-Morpork kaum etwas zu tun gibt.

Die "Ordnungshüter" der Zwillingsstadt am Ankh sind meistens mit strengen Kontrollen und dergleichen beschäftigt. Von neun Uhr morgens bis mittags kontrollieren sie die Bereiche unter ihren Bettdecken. Am Nachmittag gehen sie Spuren in Schenken und Tavernen nach. Den Abend widmen sie häufig Übungen, bei denen es darum geht, sich unter die Betrunkenen zu mischen und nach Verdächtigen Ausschau zu halten. Solche praktischen Erfahrungen könnten sich irgendwann einmal als nützlich erweisen...

VÖLKER

Auf der Scheibenwelt gibt es viele verschiedene Völker. Im folgenden werden einige genannt, denen Sie im Spiel vielleicht begegnen.

MENSCHEN



Die Menschen sind kurzlebiger als Trolle und können nicht so gut mit Technik umgehen wie Zwerge, aber sie bringen es trotzdem fertig, die Mehrheit der Bevölkerung auf der Scheibenwelt zu bilden. Der Grund: Sie vermehren sich gut, selbst unter ungünstigen Umständen. Diese nützliche Eigenschaft teilen sie mit Nagetieren, Kakerlaken und Bakterien.

TROLLE



Eine auf Silizium basierende Lebensform, ausgestattet mit der verspielten Energie eines Erdrutsches. Normalerweise lieben sie die Einsamkeit der Wildnis, doch Veränderungen in der traditionellen Öko-Struktur ihrer Waldheimat veranlaßte einige von ihnen, in Ankh-Morpork nach Arbeit zu suchen.

In der kalten Luft der Berge sind Trolle recht intelligent, sogar klug, doch im Flachland verblöden sie regelrecht. Grund dafür ist die höhere Temperatur: Sie wirkt sich nachteilig auf das Siliziumgehirn aus. Im tiefgefrorenen Zustand ist der durchschnittliche Troll zu erstaunlichen intellektuellen Leistungen fähig.

Diesen Geschöpfen mangelt es an Takt. Zwar können Trolle Menschen überhaupt nicht verdauen, aber es widerstrebt ihnen, sich mit dieser Tatsache abzufinden. Übrigens: Wenn sich zwei Trolle gegenseitig auf den Kopf schlagen, so meinen sie es nicht böse - sie sagen sich nur "Guten Tag".

ZWERGE



Zwerge sind etwa hundertzwanzig Zentimeter groß, kräftig gebaut und sehr langlebig. Sie haben Bärte und eine natürliche Vorliebe für Berge und Bergwerke.

Nach Auffassung der Menschen gibt es im Wesen der Zwerge einen Fehler: Sie nehmen alles zu wörtlich. Dabei handelt es sich um ein Resultat ihres Lebens unter Tage. In einer Umgebung, in der ständig etwas explodieren oder einstürzen kann, müssen Informationen möglichst rasch und präzise weitergegeben werden können. Die menschliche Sprache verwendet viele Vergleiche und Metaphern. Daher ist sie für Zwerge absolut schleierha... wie ein Minenfe... wie ein Laby... Nun, sie ist für Zwerge sehr schwer zu verstehen.

In Ankh-Morpork haben sich viele Zwerge niedergelassen - sie bilden dort die größte ethnische Gruppe. Für gewöhnlich passen sie sich gut an. Alle Zwerge sind von Natur aus pflichtbewußt, ernst, gehorsam und zuvorkommend. Allerdings neigen sie nach nur einem Drink dazu, die nächste Axt zu ergreifen, vermeintlichen Feinden entgegenzustürmen, "Aaaargh!" zu schreien und ihnen die Beine in Höhe der Knie abzuhacken.

DRACHEN



Es gibt zwei Arten von ihnen: Draco nobilis und Draco vulgaris, auch bekannt als "edle Drachen" und "Sumpfdrachen". Die zahlreichen Unterschiede zwischen den beiden Spezies lassen sich folgendermaßen zusammenfassen: Edle Drachen sind so, wie man sich Drachen vorstellt; Sumpfdrachen hingegen sind so, wie Drachen sein müssen.
Es heißt, daß keine edlen Drachen mehr existieren. Zumindest neigen die Leute dazu, nicht mehr an sie zu glauben. In Legenden ist davon die Rede, daß solche Drachen unter bestimmten Voraussetzungen ins Hier und Heute zurückgerufen werden können.
In dem Fall bekäme man es mit einem sehr intelligenten, schlauen, grausamen und auch gereizten Geschöpf zu tun. Drachen fressen Fleisch, aber es ist nicht notwendig für sie, Menschen zu verschlingen. Ein derartiges Verhalten offenbaren sie nur aus zeremoniellen Gründen. Immerhin: Solche Dinge erwartet man von ihnen, und Drachen nehmen es mit der Tradition sehr genau - selbst wenn es bedeutet, sich über Kleidungsreste zwischen den Zähnen ärgern zu müssen. Die Sumpfdrachen hingegen (aus denen sich auch die "edle" Gattung entwickelt hat), sind durch und durch Teil der Wirklichkeit. Allerdings tendiert ihre sehr reale Existenz dazu, nicht von sehr langer Dauer zu sein. Der Grund dafür ist ein ausgesprochen instabiles Verdauungssystem. Die internen Installationen können verändert werden, um die Rohstoffe fürs Feuerspucken möglichst gut zu nutzen. Der

Nachteil dieser Fähigkeit besteht darin, daß ein Sumpfdrache durch Aufregung, Langeweile, Furcht oder eine Überraschung ganz plötzlich explodieren kann. Er ist anfällig für Krankheiten, wie man sie normalerweise nur vom Boiler daheim kennt.

ZAUBERER

Die Anwender der Magie bilden eine Gruppe für sich - zumindest bestehen die anderen Leute darauf, daß sie einen sicheren Abstand zur Zivilisation wahren. Die "Unsichtbare Universität" gilt als das älteste und größte magische Bildungsinstitut auf der Scheibenwelt - sie ist so alt, daß sich niemand mehr an ihre Gründung erinnert (oder erinnern will). Zu ihr werden all jene geschickt, die Zauberer werden wollen. Dahinter stecken ähnliche Gedanken wie bei der Isolierung von Kranken auf einsamen Inseln und hohen Bergen.

Die Zauberei ist in acht Orden aufgeteilt, und die Unsichtbare Universität verleiht acht akademische Grade. Was die verwaltungstechnischen Aspekte der Magie betrifft: Darum kümmern sich Erzkanzler und Lehrkörper.

Es gibt noch andere Schulen für Zauberei auf der Scheibenwelt, und einige von ihnen sind selbst nach den Maßstäben der Zauberer sehr seltsam. Nichts hindert jemanden daran, sich als einen Zauberer der neunten Stufe zu bezeichnen. Allerdings: Wenn solche Leute einem echten Zauberer begegnen, so müssen sie damit rechnen, bald an einem Teich zu hocken und auf eine kurzsichtige Prinzessin zu hoffen, die alles Grüne mag.

Bei der Magie von Zauberern geht es vor allem um Trugbilder, ein wenig Wettermacherei, Feuerkugeln und gelegentlich auch um Ausbesserungen im Gefüge der Realität. Unverzichtbares Werkzeug ist dabei der Zauberstab: In den meisten Fällen ist er etwa hundertachtzig Zentimeter lang und hat den sprichwörtlichen Knauf am Ende.

Häufig kann man die Zauberer der Unsichtbaren Universität bei einer ihrer Lieblingsbeschäftigungen beobachten: beim Essen oder Schlafen.

UNSICHTBARE UNIVERSITÄT

Wer nicht ans akademische Leben gewöhnt ist, mag die Bürokratie der Unsichtbaren Universität zunächst für verwirrend halten.
Das Vorankommen auf der akademischen Karriereleiter ist ein langsamer, fast gemütlich erscheinender Vorgang: Man geht einfach von einem Stuhl zum anderen - um dort die Asche des Vorgängers fortzuwischen. Zauberer

befördern sich selbst, indem sie ihre Vorgesetzten umbringen. Woraus folgt: Liebhaber von Intrigen und Ränkespielen aller Art können in der Unsichtbaren Universität auf ein erfülltes Leben hoffen.

Oberhaupt der Universität ist der Erzkanzler: ein schlauer, weiser, mit allen Intrigenwassern gewaschener Mann. Seine magischen Talente verblassen neben einer ganz besonderen Eigenschaft, die alles andere in den Schatten stellt: Er versteht es ausgezeichnet, aufsässigen Studenten Zuschüsse und Stipendien abzuerkennen. Man nennt den Erzkanzler häufig "der Alte" oder "der gute alt EK". Aus ähnlichen Gründen genießt der Schulrüpel Respekt - weil die anderen Schüler mit allen Milchzähnen im Mund heimkehren wollen.
Zur Unsichtbaren Universität gehört die größte magische Bibliothek auf der Scheibenwelt. Magie ist unberechenbar. Selbst wenn man einen Zauberspruch einem Schmetterling gleich an eine Seite heftet: Er versucht auch weiterhin, sich zu befreien, Gestalt zu gewinnen, Kontrolle zu erringen und ausgesprochen zu werden. Die Bücher in der Bibliothek haben eine Art Eigenleben entwickelt. Sie werden nicht nur gelesen, sondern lesen auch den Leser. Und manchmal haben sie Hunger...

Die Ansammlung von soviel Magie an einem Ort kann zu seltsamen und schrecklichen Phänomenen führen. Manchmal fällt es einem schwer, ein gutes Buch beiseite zu legen. Gelegentlich bleibt einem sogar nichts anderes übrig, als einen Band mit einem Knüppel zu erschlagen.

TOD



Der Bezwinger von Königreichen, der Verschlinger von Ozeanen, der Dieb von Jahren, die endgültige Realität, Schnitter der Menschheit, der Assassine-gegen-den-keine-verriegelten-Türen-helfen, einziger Freund der Armen und bester Doktor für die tödlich Verletzten. Fast das älteste Geschöpf im Universum - natürlich mußte vorher jemand sterben...

In gewisser Weise ist Tod an die auf der Scheibenwelt gebräuchliche Vorstellung von seinem Verhalten gebunden. Er reitet einen Schimmel namens Binky, trägt einen schwarzen Kapuzenmantel, verwendet eine Sense, ist nicht gerade eine Stimmungskanone bei Partys und mag Scharfes, zum Beispiel Curry.

Tod hat eine ganz besondere Vereinbarung mit den Zauberern getroffen: Er kommt persönlich, um ihre Seelen zu holen. Diese freundliche Geste dient dazu, Zauberer von anderen Leuten zu unterscheiden. Tod ist der sorgfältigste und gewissenhafteste Vertreter des öffentlichen Dienstes.

DAS SPIEL STARTEN . . .

CD-ROM-Version

Legen Sie die Discworld CD in das CD Laufwerk Ihres Computers ein. Geben Sie den Buchstaben Ihres Laufwerkes an (in der Regel D:). Das Spiel wird dann mit dem Befehl Disc gestartet.

DISKETTEN-Version

Legen Sie Disk 1 in Laufwerk A oder B Ihres Computers und geben Sie den entsprechenden Buchstaben ein. Geben Sie Install gefolgt von RETURN ein und befolgen Sie dann die Anweisungen, die auf Ihrem Bildschirm erscheinen werden.

EINFÜHRUNG

Wenn Sie Discworld starten, wird eine Einführung in das Spiel gezeigt. Falls Sie diese Einführung bereits kennen, können Sie diese durch Drücken der Escape-Taste abbrechen. Sie können dann entweder ein neues Spiel starten oder einen abgespeicherten Spielstand laden.

STEUERUNG MIT DER MAUS

Alle Aktivitäten die Sie in Discworld durchführen können, werden durch die Maus kontrolliert. Es gibt drei verschiedene Arten, die Tasten der Maus zu benutzen. Klicken bedeutet einmal die linke Maustaste klicken, Doppelklick bedeutet, zweimal kurz hintereinander die linke Taste zu drücken. Rechts klicken bedeutet einmal die rechte Maustaste betätigen.

Der Hauptcharakter in diesem Spiel ist Rincewind der Zauberer. In dem Moment, in dem der Sternen-Cursor auf dem Bildschirm erscheint, haben Sie die Kontrolle über ihn.

Bewegen Sie den Cursor mittels der Maus über den Bildschirm. Sie werden bemerken, daß an einigen Punkten oder bei einigen Gegenständen eine kurze Beschreibung erscheint. Dies sind sogenannte Hot Spots. Während Sie das Spiel spielen, sind nur die Gegenstände und Orte von Bedeutung, die über einen solchen Hot Spot verfügen.

DIE STEUERUNG VON RINCEWIND MIT DER MAUS

Gehen	- Klicken
Benutzen	- Doppelklick
Untersuchen	- Rechts klicken

WIE MAN SICH FORTBEWEGT

Steuern Sie mit der Maus einen Punkt auf dem Bildschirm an, und Klicken Sie einmal. Rincewind wird sich dann so nah wie möglich an diesen Punkt heranbewegen. Wenn Sie auf einen Hot Spot klicken, wird Rincewind sich auf diesen Punkt zubewegen.
Benutzen der Hot Spots

Um einen Hot Spot zu benutzen, klicken Sie zweimal mit der linken Taste, wenn sich der Cursor auf dem Spot befindet. Wie Rincewind diesen Spot nun anwendet, hängt ganz davon ab was für ein Spot es ist, und ob er irgendeinen Gegenstand in der Hand hält.

Wenn Sie z.B. zweimal auf eine andere Person klicken, wird dies normalerweise eine Konversation eröffnen. Zweimaliges Klicken auf eine Tür wird diese schließen oder öffnen, zweimaliges Klicken auf einen Gegenstand veranlaßt Rincewind dazu, diesen aufzuheben, sofern er dazu in der Lage ist.

Wie man sich Hot Spots einfach nur anschaut

Durch einmaliges Klicken mit der rechten Maustaste gibt Rincewind Ihnen eine kurze Beschreibung über den Punkt, an dem sich der Cursor zu diesem Zeitpunkt befindet.

AUFHEBEN/GEBRAUCHEN VON GEGENSTÄNDEN

Im Verlauf des Spiels wird Rincewind eine Menge Gegenstände aufnehmen müssen. Dies können Sie durch zweimaliges Klicken mit der linken Maustaste veranlassen.

Sobald Rincewind einen Gegenstand in der Hand hält, wird sich der Cursor in diesen Gegenstand verwandeln. Sie können immer noch mit Rincewind herumlaufen und sich die anderen Hot Spots anschauen. Wenn Sie aber einen

Doppelklick ausführen, während sich der Cursor auf einem Hot Spot befindet, wird Rincewind versuchen, den Gegenstand mit diesem Hot Spot zu benutzen. Halten Sie also einen Schlüssel in Ihren Händen und führen einen Doppelklick auf einer Tür aus, so wird Rincewind versuchen, die Tür mit diesem Schlüssel zu öffnen.

Öfter als es Ihnen gefällt, werden Sie Gegenstände jedoch weglegen müssen, um sie zu einem späteren Zeitpunkt wieder zu verwenden. Legen Sie hierzu die Gegenstände in die Truhe (klicken Sie auf die Truhe) oder in Rincewinds Tasche (klicken Sie auf Rincewind).

Sie können Gegenstände auch mit Rincewind oder der Truhe benutzen, indem Sie einen Doppelklick ausführen, während sich der Cursor auf einem der beiden befindet.

WIE MAN GEGENSTÄNDE MIT SICH HERUMTRÄGT

Es gibt zwei Möglichkeiten in diesem Spiel, Gegenstände mit sich herumzutragen. Erstens wäre da die Truhe, die Rincewind zu beinahe jedem Ort hinterherläuft. Dieser treue Freund bietet Platz für eine Unmenge von verschiedenen Gegenständen.

Zweitens wäre da noch Rincewind selbst. Außer seinem Geld, an dem Rincewind wie übrigens alle Zauberer sehr hängt, kann er nur noch einen weiteren Gegenstand in seiner Tasche herumtragen. Das ist sehr nützlich, wenn Sie einmal an solche Orte müssen, an denen Ihnen eine Truhe einfach nicht folgen kann.

Um Rincewinds oder das 'Inventar' der Truhe zu öffnen, klicken Sie einfach einmal während sich der Cursor über einem der beiden befindet.

MAUSBEFEHLE IM INVENTAR

Gegenstand aufnehmen	- klicken Sie einmal auf das Objekt
Gegenstand ablegen	- klicken Sie auf einen leeren Platz oder den Gegenstand in den Sie etwas legen wollen
Gegenstand ansehen	- klicken Sie einmal rechts
Einen gerade benutzten Gegenstand mit einem anderen verwenden	- klicken Sie zweimal auf das zweite Objekt

Inventar verlassen	- klicken Sie außerhalb des Fensters (oder ESC-Taste)
Inventar-Fenster bewegen	- linke Maustaste gedrückt halten und Cursor bewegen
Größe des Inventar-Fensters ändern	- ziehen Sie an den Seiten oder Ecken des Fensters
Maximale Größe des Fensters	- Doppelklick an die obere Leiste des Inventars
Normale Größe des Fensters	- Doppelklick an die obere Leiste des Inventars
Inhalt des Inventars nach oben oder unten scrollen	- auf die rechte Leiste klicken
Inhalt des Inventars seitenweise nach oben oder unten scrollen	- ober- oder unterhalb der rechten Leiste klicken
Inhalt des Inventars von oben nach unten durchlaufen lassen	- ziehen Sie die rechte Leiste nach oben oder unten

Sie können Gegenstände frei im Inventar bewegen. Dies kann Ihnen bei der Lösung einiger Rätsel hilfreich sein.

FÄHIGKEITEN

Im Verlaufe des Spiels muß Rincewind vielleicht die eine oder andere Fähigkeit erlernen. Wenn er diese einmal gelernt hat, werden sie durch Icons im Inventar dargestellt. Sie werden wie normale Gegenstände benutzt, d.h. Sie wählen sie aus dem Inventar aus und klicken dann zweimal auf die Person oder den Gegenstand auf den Sie diese Fähigkeit anwenden möchten.

GESPRÄCHE

Sie können sich mit den meisten Charakteren in diesem Spiel unterhalten. Diese Wesen geben Ihnen oft nützliche Hinweise, die Ihnen bei der Lösung dieses Spiels behilflich sein könnten. Es ist immer ratsam, zu einem späteren Zeitpunkt zu dem einen oder anderen zurückzukehren, um zu sehen ob sie neue Informationen preisgeben.

Um eine Unterhaltung zu eröffnen, klicken Sie zweimal auf den Charakter. Nach einer kurzen Einführung wird sich das 'Konversations-Fenster' öffnen. Dieses Fenster beinhaltet Icons, welche die verschiedenen Einstellungen symbolisieren, die Rincewind im Verlaufe einer Unterhaltung annehmen kann. Um eine dieser Einstellung zu wählen, klicken Sie einfach auf das entsprechende Icon. Sollten Sie einmal vergessen, für welche Einstellung ein Icon steht, können Sie es vorher noch einmal betrachten (einmal rechts klicken).

Begrüßung 

Verärgert 

Frage 

Auf Wiedersehen 

Sarkastisch 

Manchmal erscheinen auch andere Icons in diesem Fenster. Diese stehen für bestimmte Themen, zu denen Sie die Charaktere befragen können.



Ein Beispiel wäre das Icon eines Drachens. Klicken Sie auf dieses Icon, wenn Sie Ihren Gesprächspartner über Drachen befragen möchten.
Um eine Unterhaltung zu beenden, klicken Sie entweder auf 'Auf Wiedersehen' oder außerhalb des Fensters.

UMGANG MIT DER TASTATUR

Discworld macht genauso viel Spaß, wenn Sie die Tastatur zum Spielen verwenden.

Der Sternenschweif-Cursor läßt sich durch die PFEILTASTEN bewegen.

Die SPACE-Taste führt einen einfachen Klick (zum fortbewegen) aus, und die RETURN-Taste führt einen Doppelklick (um Gegenstände zu benutzen) aus.
Mit der 'STRG'-Taste betrachen Sie Gegenstände.

Wenn ein Inventar-Fenster geöffnet ist, haben Sie einige zusätzliche Tastaturbefehle.

Die UMSCHALT-Taste zusammen mit dem Pfeiltasten scrollt den Inhalt des Inventars nach oben oder unten. Bild hoch oder Bild runter schaltet das Inventar seitenweise nach oben oder unten, und mit der Pos 1 und Ende-Taste

können Sie an den Anfang oder das Ende des Inventars gelangen.
Die ESC-Taste läßt Sie Zwischensequenzen oder sonstige Fensteraktivitäten abbrechen.
Mit der Tastenkombination Alt-X verlassen Sie das Spiel.

DAS OPTIONSFENSTER

Sie können das Optionsfenster aufrufen, wenn Sie die F1-Taste drücken. Sie werden folgende Optionen erhalten.

- Spielstand laden
- Spielstand abspeichern
- Neues Spiel starten
- Einstellungen
- Konfigurieren
- Spiel abbrechen
- Weiterspielen

SPIELSTAND LADEN

Wenn Sie diese Option gewählt haben, wird ein Fenster mit den bereits abgespeicherten Spielständen erscheinen. Um einen dieser Spielstände zu laden, klicken Sie einfach auf den Namen des Spielstandes und danach auf das OK Icon. Sie können auch einen Doppelklick ausführen. Dies hat den gleichen Effekt.

SPIELSTAND ABSPEICHERN

Sie können Ihr Spiel jederzeit abspeichern, um bei einem evtl. Neueinstieg von dieser Stelle weiter zu spielen. Wählen Sie die „Spielstand abspeichern"-Option aus dem Options-Fenster. Eine Liste von bereits gesicherten Spielen und ein leerer Platz wird erscheinen. Sie können entweder einen alten Spielstand überschreiben, und diesem einen neuen Namen geben, oder Sie wählen einen leeren Platz zum Abspeichern aus und geben den gewünschten Namen ein.

Um Ihren Spielstand zusammen mit der Beschreibung abzuspeichern, müssen Sie auf das OK Icon klicken.

EINSTELLUNGEN

Durch diese Option rufen Sie eine Reihe von Reglern auf.

LAUTSTÄRKE DER MUSIK

Sie können die Lautstärke der Musik mit diesen Reglern variieren oder ganz abschalten.

LAUTSTÄRKE DER SOUNDEFFEKTE

Sie können die Lautstärke der Soundeffekte mit diesen Reglern variieren oder ganz abschalten.

LAUTSTÄRKE DER STIMMEN

Sie können die Lautstärke der Stimmen der Schauspieler mit diesen Reglern variieren oder ganz abschalten.

TEXT

Hiermit bestimmen Sie, wie lange die Untertitel auf dem Bildschirm bleiben sollen.

KONFIGURIEREN

Diese Option erlaubt Ihnen das optimale Einstellen Ihrer Maus, so wie Sie sie am Besten bei Discworld benutzen können. Sollten Sie einen Joystick besitzen, so können Sie diesen ebenfalls hier einstellen.

MITWIRKENDE

Produziert von	Angela Sutherland
Regie und Autor	Gregg Barnett
Auf der CD mit den Stimmen von	Eric Idle, Tony Robinson, Jon Pertwee, Kate Robbins, Rob Brydon
TINSEL Spiel System programmiert von	Mark Roll und John Young
Spieldesign	Gregg Barnett und David Johnston
Dialoge	Paul Mitchell
Zeichner der Hintergründe	Nick Pratt
Design der Charaktere	John Millington und Simon Turner
Leiter für Animation	Simon Turner
Zusätzliche Animation	Paul Mitchell, David Swan, Warren Hawkes, Ben Willsher, Karl D'Costa
Musik und Soundeffekte	Rob Lord
Einspielung der Sprache	Karl D'Costa, Mark Bandola, Rob Van Deven, Richard Wright, Steven Thompson
Zusätzliche Programmierung	Owen Cunningham
Probeaufnahmen	Angela Sutherland
Agent für Terry Pratchett	Colin Smythe
Qualitätssicherung	Colin Fuidge, Guillaume Camus, Karen Cox
Leute anschreien	Terry Pratchett
Produzent für Psygnosis	Graham Stafford
Product Manager für Psygnosis	Nadia Lawler
Spieletester	Jenny Newby, Dave Parkinson, Gary Nichols, Mark O'Connor, Mark Inman
Verpackungszeichnung	Josh Kirby
Zeichnungen in der Anleitung	Stephen Briggs, Damain Rochford
Design der Verpackung und der Anleitung	at work Werbeagentur, Wiesbaden
Deutsche Übersetzung der Anleitung und des Bildschirmtextes	Andreas Brandhorst
Unter der Leitung von	Clemens Wangerin

MITWIRKENDE AN DER DEUTSCHEN VERSION

Sprecher	Arne Elsholtz, Olaf Bison, Erik Borner, Peter Wenke, Martin Arnhold, Stefanie Mau, Max Wanko, Sofie Engelke, Sylvia Heid, Ellen Schulz, Michael Deckner, Clemens Wangerin, Olaf Pessler, Michael Lucke, Reinhart v. Stolzmann, Peter Heusch, H. J. Karrenbrock, Barbara Pierson
Aufnahmeleitung	Clemens Wangerin
Toningenieur und Post-Production	Max „Dr. Wankenstein" Wanko
Casting	Britta Joh, Clemens Wangerin
Besonderen Dank an	die Jungs und Mädels von TWG, Andreas Brandhorst, Jaser Osman, Michael Buss, Mark Cochrane und den Goldmann-Verlag

DISCWORLD - Technischer Anhang

Folgende Ratschläge und Hinweise sollten Sie bei auftretenden Problemen durchlesen und entsprechend befolgen.

1. Ich habe das Spiel installiert, höre aber keine Sprachausgabe oder Soundeffekte.

-> Wechseln Sie mit dem Befehl CD DISCWLD.CD in das DISCWORLD-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte.
-> Geben Sie den Befehl CONFIG ein.
-> Achten Sie auf die Einstellungen im oberen, rosa Fenster. Evtl. ist die Einstellung bei 'Digital Audio' auf NONE festgelegt.
-> Wählen Sie die zweite Option im blauen Optionsfenster an ('Select and Configure Audio Driver') - drücken Sie ENTER.
-> Ein Treiber für Ihre Soundkarte wird angezeigt. Drücken Sie ENTER -> sie kehren somit zum Hauptmenü zurück.
-> Die Option 'Attempt to configure sound driver automatically' ist nun anwählbar. Wählen Sie diese an, und drücken Sie ENTER.
-> Sie erhalten nun die Nachricht 'Device detected successfully'.
-> Sollten Sie die Nachricht erhalten 'Sound Hardware not detected', verändern Sie die Einstellungen entsprechend, und starten Sie den Vorgang erneut.

2. Ich habe das Spiel installiert, höre aber keine Musik.

-> Wechseln Sie mit dem Befehl CD DISCWLD.CD in das DISCWORLD-Verzeichnis auf Ihrer Festplatte.
-> Geben Sie den Befehl CONFIG ein.
-> Achten Sie auf die Einstellungen im oberen, rosa Fenster. Evtl. ist die Einstellung bei 'Midi Music' auf NONE festgelegt.
-> Wählen Sie die erste Option im blauen Optionsfenster an ('Select and Midi Music Driver') - drücken Sie ENTER.
-> Ein Treiber für Ihre Soundkarte wird angezeigt. Drücken Sie ENTER sie kehren somit zum Hauptmenü zurück.
-> Die Option 'Attempt to configure sound driver automatically' ist nun anwählbar. Wählen Sie diese an, und drücken Sie ENTER.
-> Sie erhalten nun die Nachricht 'Device detected successfully'.
-> In einigen seltenen Fällen kann der Midi Treiber nicht gefunden werden. Meistens ist dies auf eine nicht 100%ige Kompatibilität mit Soundblaster zurückzuführen. Sollten Sie die Nachricht erhalten 'Sound Hardware not detected', verändern Sie die Einstellungen entsprechend, und starten Sie den Vorgang erneut.

3. Ich kann keine Spielstände abspeichern.

Das Spiel muß im Vorgegeben-Verzeichnis C:\DISCWLD.CD installiert sein. Nur dann werden Spielstände korrekt gesichert.

4. Soundeffekte und Musik

Das Spiel unterstützt ausschließlich Soundkarten des Hersteller Creative Labs.

ERSTELLEN EINER BOOTDISKETTE

Befolgen Sie folgende Anweisungen zum Erstellen einer Bootdiskette.

1. Formatieren Sie eine leere 3,5" Diskette mit dem Befehl FORMAT A: /S
2. Kopieren Sie die beiden Dateien CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT von Ihrer Festplatte auf die Diskette. Verwenden Sie hierzu die Befehle COPY C:\CONFIG.SYS A:\ bzw. COPY C:\AUTOEXEC.BAT A:\
3. Verändern Sie die Systemdateien AUF DER DISKETTE entsprechend den o.g. Hinweisen, unter Zuhilfenahme des MS DOS Editors.
4. Vergewissern Sie sich, daß die Schreibweise und Punktsetzung korrekt ist.
5. Verlassen Sie das Edit Programm von MS DOS, in dem Sie auf DATEI, dann SPEICHERN und dann BEENDEN klicken.

ANWENDUNG EINER BOOTDISKETTE

Legen Sie die Diskette in Ihr Laufwerk ein, und starten Sie Ihren Rechner neu. Ihr PC wird nun mit den Systemdateien gestartet, die auf der Diskette enthalten sind.

Beachten Sie bitte, daß jedes PC Spiel andere Anforderungen an Ihr System stellt. Evtl. müssen Sie die Systemdateien auf der Diskette für ein anderes Spiel entsprechend abändern. Wir empfehlen Ihnen für jedes Spiel eine eigene Bootdiskette zu erstellen.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

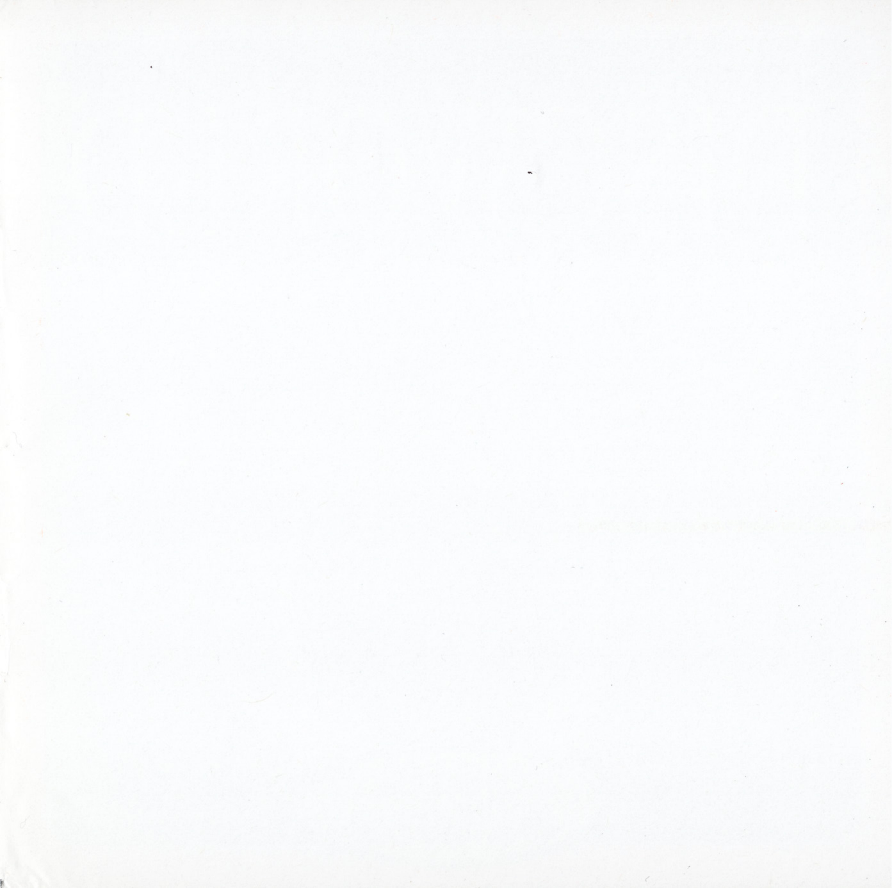
VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

GARANTIE

Die Diskette(n), die mit diesem Produkt geliefert werden, sind dahingehend garantiert, daß sie korrekt lauffähig und frei von allen Erscheinungen des 'Virus' sind. Es liegt in der Verantwortung des Käufers, die Infektion dieses Produkts mit einem 'Virus' zu verhindern, der das Produkt immer am Laufen hindern würde. Psygnosis Ltd ersetzt kostenlos alle Disketten, die Herstellungs- oder Duplikationsfehler aufweisen. Solche Disketten sollten direkt an Psygnosis Ltd zum unverzüglichen Ersatz zurückgeschickt werden.

Psygnosis Ltd übernimmt in keinem Fall Verantwortung oder Haftung für 'Virus'-Schäden, die immer dadurch vermieden werden können, daß Sie den Computer für mindestens 30 Sekunden ausgeschaltet halten, bevor Sie dieses Produkt laden. Falls Disketten durch einen 'Virus' zerstört worden sind, senden Sie sie bitte direkt an Psygnosis Ltd und legen Sie £2.50 bei, um die Ersatzkosten zu decken. Wenn Sie beschädigte Produkte zurückschicken, senden Sie bitte NUR DIE DISKETTEN an Psygnosis Ltd.



Terry Pratchett´s

DISCWORLD™

neon edition